ANACHRONY

CHRONOBOT & CHRONOSSUS

SOLOGEGNER

REGELHEFT

MINDCLASH GAMES

QUALITY BEAST

SKELLIG GAMES

INHALT

HINWEIS: Material, das von beiden Sologegnern genutzt wird, ist doppelseitig. Eine Seite zeigt Chronobots, die andere Seite zeigt Chronossus' Symbole. Verwende die Seite des gewählten Gegners.

DOPPELSEITIGES MATERIAL

1x Solo-Banner mit Plastikständer

1x Solo-Spielbrett

4x Befehls-Plättchen

8x Solo-Warp-Plättchen

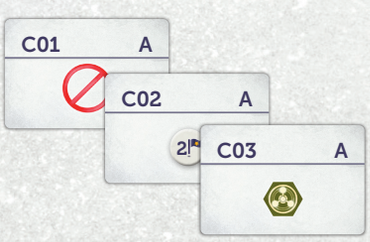
6x Sechseckige Exosuit-Marker

1x KI-Würfel

HINWEIS: Nutze den Flux-Würfel, um die Aktionen des Sologegners zu simulieren. In dieser Funktion wird er im Folgenden als „KI-Würfel" bezeichnet.

MATERIAL FÜR DEN CHRONOSSUS

5x Leere Energiekerne



3x Plättchen für Chronossus-Basisaktionen

8x Solo-Zielkarten

4x Solo-Pfad-Marker

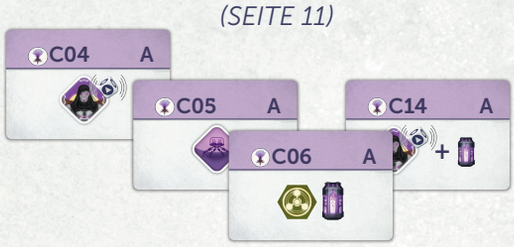
HINWEIS: Material, das nur mit bestimmten Modulen verwendet wird, ist mit dem entsprechenden Symbol markiert.

MATERIAL FÜR DIE MODULE

HINWEIS: Material, das nur mit bestimmten Modulen verwendet wird, ist mit dem entsprechenden Symbol markiert.

RISSE DER ZEIT
(SEITE 11)

3x Leere Fluxhüllen



4x Chronossus-Aktionsplättchen

2x Solo-Zielkarten

ZEITENWENDE
(SEITE 14)

2x Chronossus-Aktionsplättchen

1x Solo-Zielkarte

WÄCHTER DES KONZILS
(SEITE 16)

1x Chronossus-Aktionsplättchen

1x Solo-Zielkarte

PIONIERE DER NEUEN ERDE
(SEITE 15)

2x Chronossus-Aktionsplättchen

1x Solo-Zielkarte

1x Exosuit-Werkstatt des Chronossus

HYPERSYNC-AKTIONEN
(SEITE 17)

2x Chronossus-Aktionsplättchen

3x Hypersync-Plättchen für das Solo-Spiel

Quantenschleifen *(Seite 18)*

Variable Anomalien *(Seite 18)*

Alternative Zeitlinien *(Seite 18)*

Es wird kein zusätzliches Material benötigt.

HINWEIS: Das Modul „Intrigen des Konzils" wird nicht unterstützt, da es hauptsächlich auf menschlicher Interaktion beruht.

HINWEIS: Verbundene Gebäude und Neutronid-Gebäude werden unterstützt. Zusätzliches Material oder Anpassungen der Regeln sind dafür nicht erforderlich.

REGELN FÜR DEN CHRONOBOT

Der Chronobot wurde aus einer zerstörten alternativen Zukunft zurückgeschickt, um die Ursache für einen Krieg, der alles vernichtet hat, zu finden und zu beseitigen. Er wurde mit den besten Absichten erschaffen, hat allerdings die Menschheit als das wahre Problem identifiziert - die Wurzel der unausweichlichen Vernichtung. Der Chronobot hat seine ursprüngliche Aufgabe falsch interpretiert und ist nun entschlossen, die Führung der gesamten Menschheit an sich zu reißen, selbst wenn er dazu die Pfade oder die Hauptstadt selbst zerstören muss.

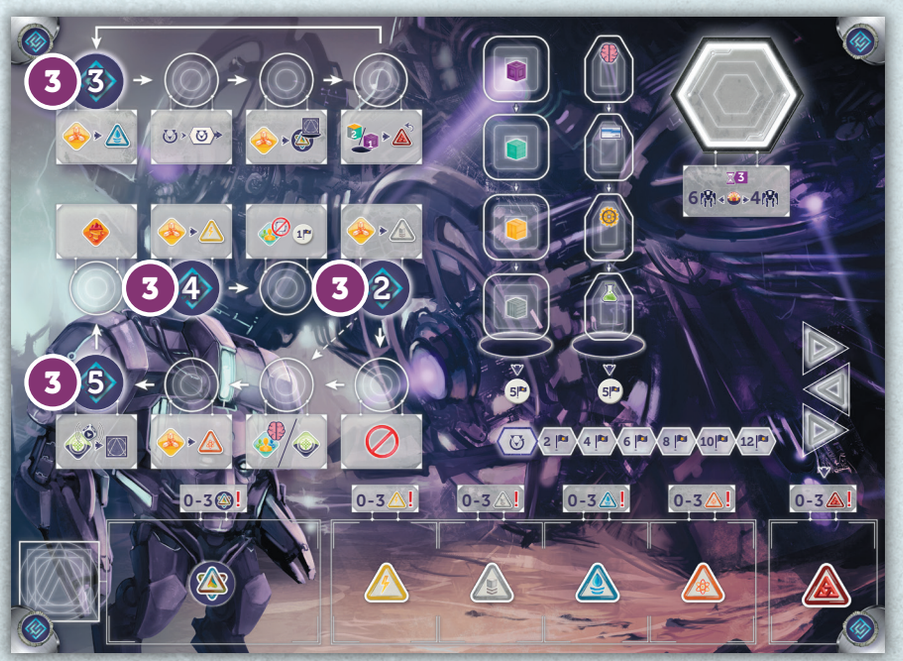
Der Chronobot ist einer von zwei Sologegnern für Anachrony, der nur mit dem Grundspiel spielbar ist. In diesen Regeln bezieht sich „du" auf dich als Menschen, während sich „Chronobot" oder „er" auf deinen Gegner bezieht.

HINWEIS: Falls du den ursprünglichen Chronobot gespielt hast, der in der mehrsprachigen Base Box Ausgabe von Anachrony aus der ursprünglichen Kickstarter-Kampagne von Mindclash Games von 2016 enthalten war, findest du im Anhang eine Zusammenfassung der Änderungen.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Baue ein Spiel für 2 Personen auf, wobei der Chronobot eine davon ist. Nutze die Chronobot-Seite des Solo-Spielbretts. Zusätzlich dazu musst du folgende Änderungen am Aufbau vornehmen:

1. Der Chronobot erhält seine 6 Exosuits und 8 Warp-Plättchen; er erhält keine Startressourcen oder Arbeiter.
2. Lasse alle Endwertungs-Karten in der Schachtel.
3. Lege das Chronobot-Spielbrett neben das Haupt-Spielbrett und platziere die 4 Befehls-Plättchen auf den 4 markierten Plätzen. Der Chronobot nutzt keinen Fokus-Marker.
4. Stelle das Banner des Chronobots auf die erste Position. Er ist der Startspieler des 1. Zeitalters. Du erhältst ein zusätzliches Wasser (da du als zweites in der Reihenfolge beginnst).
5. Du darfst entscheiden, ob du die A-Seite oder die B-Seite deiner Spielertafel verwendest.
6. Für eine größere Herausforderung kannst du die im Regelheft des Grundspiels beschriebene Variante nutzen: Decke das rechte Feld des Weltkonzils mit einem „Nicht verfügbar"-Plättchen ab.



Warp-Plättchen

Sechseckige Exosuit-Marker

2 PARADOX-PHASE

Der Chronobot würfelt als letztes für Paradoxe. Falls er eine Anomalie erhält, hört er auf zu würfeln (so wie du). Anschließend entfernt er ein beliebiges Warp-Plättchen von dem Zeitlinien-Feld, auf dem er am meisten Warp-Plättchen hat (bei Gleichstand vom ältesten). Falls er eine Anomalie erhalten würde und bereits 3 Anomalien hat, erhält er keine und entfernt kein Warp-Plättchen.

3 AUFLADE-PHASE

In Zeitaltern vor dem Einschlag lädt der Chronobot immer 6 Exosuits auf. In Zeitaltern nach dem Einschlag lädt er 4 auf. Der Chronobot erhält und gibt weder Energiekerne noch Wasser aus. Er stapelt aufgeladene Exosuit-Marker übereinander, und zwar auf dem sechseckigen Feld oben rechts.

4 WARP-PHASE

Führt das Warpen in Spielreihenfolge durch. Wirf für den Chronobot den Paradox-Würfel. Platziere die dem Würfelwert entsprechende Anzahl Warp-Plättchen des Chronobots. Er erhält nichts für seine Warp-Plättchen und es ist egal, welche Plättchen er platziert. Du wählst ganz normal 0-2 Warp-Plättchen.

5 AKTIONS-PHASE

Wirf den KI-Würfel, sobald der Chronobot am Zug ist. 1 Der Chronobot führt die Aktion aus, die über oder unter dem Plättchen mit dieser Zahl abgebildet ist. 2 Anschließend bewegt er das Plättchen auf die nächste Position. 3 Falls dort bereits 2 Plättchen liegen, bewege das obere auf die nächste Position, bevor du das aktive Plättchen weiterbewegst.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN FÜR DIE AKTIONEN DES CHRONOBOTS:

- Der Chronobot nutzt keine Arbeiter, um Aktionen auf dem Haupt-Spielbrett auszuführen, nur leere Exosuits.
- Er ignoriert alles, was auf Aktionsfeldern oder Kollaps-Plättchen abgebildet ist und zahlt niemals die Kosten der Aktionen. Er kann keine Exosuits auf verdeckten Kollaps-Plättchen platzieren.
- Er wählt immer das oberste verfügbare Aktionsfeld der Hauptstadt-Aktionen.
- Falls bei einer Hauptstadt-Aktion, die der Chronobot gewürfelt hat, kein Aktionsfeld verfügbar ist, platziert er stattdessen einen Exosuit auf dem Weltkonzil. Dabei wählt er, falls möglich, immer das Startspieler-Feld.

GESCHEITERTE AKTIONEN

Falls er eine Aktion nicht ausführen kann, weil es keine verfügbaren Aktionsfelder gibt, platziert er keinen Exosuit und erhält stattdessen 1 SP. Falls er einen Exosuit platzieren, die Aktion aber nicht ausführen kann (Beispiele werden bei den Aktionen gezeigt), platziert der Chronobot den Exosuit und erhält 1 SP anstelle der normalen Effekte der Aktion.

BAUEN

Jede der Bau-Aktionen des Chronobots ist für eine bestimmte Gebäudeart (oder für ein Superprojekt). Wann immer er die Aktion „Bauen" ausführt, wählt er das Gebäude mit dem höchsten SP-Wert. Bei Gleichstand wählt er das Gebäude vom Sekundärstapel. Falls er bereits 3 Gebäude der erforderlichen Art besitzt, nimmt er keins (aber platziert trotzdem den Exosuit, um ein Aktionsfeld zu blockieren, und erhält 1 SP für die gescheiterte Aktion).

Wann immer er ein Superprojekt baut, gibt der Chronobot zuerst 1 Durchbruch aus (mit beliebiger Form oder Symbol; falls er mehrere hat, gibt er eines von denen aus, von denen er am meisten hat – wähle bei Gleichstand zufällig). Anschließend nimmt er das offen liegende Superprojekt des aktuellen oder eines vergangenen Zeitalters, das den höchsten SP-Wert hat (das älteste bei Gleichstand).

Falls der Chronobot „Superprojekt bauen" würfelt und keinen Durchbruch zum Ausgeben oder bereits 3 Superprojekte hat, tut er nichts (aber platziert trotzdem den Exosuit, um ein Aktionsfeld zu blockieren, und erhält 1 SP für die gescheiterte Aktion).

REKRUTIEREN

Wann immer der Chronobot die Aktion „Rekrutieren" ausführt, nimmt er einen Arbeiter-Typ, den er noch nicht hat. Dabei folgt er der unten beschriebenen Prioritätenfolge. Falls dieser Arbeiter-Typ nicht verfügbar ist, nimmt er den der Prioritätenfolge entsprechenden nächsten Arbeiter. Er erhält keinen Rekrutier-Bonus ; er erhält aber 1 SP, unabhängig vom Arbeiter-Typ.

Genie > Verwalter > Ingenieur > Wissenschaftlerin

Sobald er mindestens 1 Arbeiter aller 4 Arbeiter-Typen hat, wirft er 1 Arbeiter jedes Typs ab und erhält 5 SP.

FORSCHEN

Wann immer der Chronobot die Aktion „Forschen" ausführt, wirf nur den Form-Würfel und gib ihm einen beliebigen Durchbruch der gewürfelten Form.

GENIE REKRUTIEREN / FORSCHEN

Wann immer der Chronobot die Aktion „Genie rekrutieren / Forschen" ausführt, führt er die Aktion „Rekrutieren" nur aus (siehe vorherige Seite), falls ein Genie verfügbar ist und nimmt es zusammen mit 1 SP (selbst, falls er schon ein Genie hat). Falls kein Genie verfügbar ist, führt er stattdessen die Aktion „Forschen" aus (siehe oben).

RESSOURCEN ABBAUEN

Wann immer der Chronobot die Aktion „Ressourcen abbauen" ausführt, bestimmt er, welche 2 Ressourcen er am liebsten möchte.

- Er bevorzugt Ressourcen, die er nicht hat.
- Bei Gleichstand wählt er nach der folgenden Priorität:

Neutronium > Uran > Gold > Titan

Anschließend nutzt er das Aktionsfeld, auf dem er diese 2 Ressourcen erhalten kann. Falls mehrere Felder möglich sind, wählt er das oberste davon.

Sobald er mindestens 1 Ressource aller 4 Ressourcen-Typen hat, wirft er 1 Ressource jedes Typs ab und erhält 5 SP.

ZEITREISEN

Falls der Chronobot „Zeitreisen" ausführt, entfernt er ein beliebiges Warp-Plättchen von dem vergangenen Zeitlinien-Feld, auf dem er am meisten Warp-Plättchen hat (bei Gleichstand vom ältesten). Falls er ein Warp-Plättchen entfernt hat, rückt er 1 Feld auf der Zeitreise-Leiste vor.

Der Chronobot platziert keine Exosuits bei einer Zeitreise-Aktion. Falls keine Warp-Plättchen mehr auf der Zeitlinie liegen, ist die Aktion gescheitert und er erhält wie üblich 1 SP.

ANOMALIE ENTFERNEN

Wann immer der Chronobot die Aktion „Anomalie entfernen" ausführt, wirft er 2 beliebige Ressourcen ab. Wähle die Ressourcen, von denen er am meisten hat. Bei Gleichstand ist die Prioritätenfolge:

Titan > Gold > Uran > Neutronium

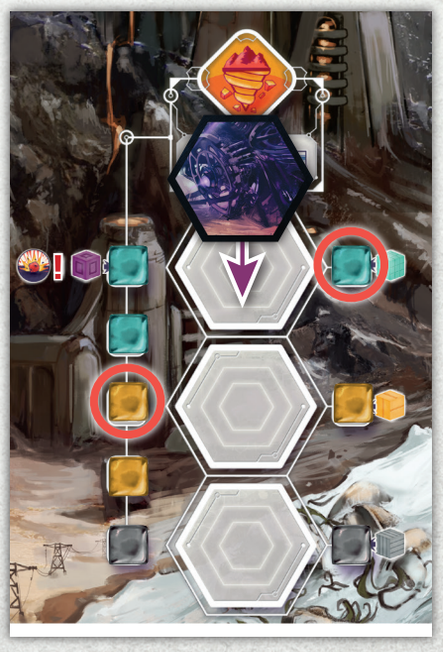
Bei der Bestimmung der Priorität und beim Abwerfen der Ressourcen entspricht 1 Neutronium 2 anderen Ressourcen. Nachdem er die Ressourcen abgeworfen hat, entfernt er 1 Anomalie. Falls er keine Anomalie oder nicht genug Ressourcen hat, erhält er wie üblich 1 SP für die gescheiterte Aktion.

NEUSTART

Wann immer der Chronobot die Aktion „Neustart" ausführt, tut er nichts. Dies gilt nicht als gescheiterte Aktion und er erhält keinen SP dafür.

Beispiel:

Der Chronobot hat 1 Uran und 1 Titan. Die Mine hat 2 Gold, 2 Uran und 1 Titan. Da er kein Neutronium bekommen kann, wird er definitiv ein Gold nehmen. Da er danach 1 Ressource jedes verfügbaren Typs hat, wird er die nächste Ressource nach der Prioritätenfolge auswählen und sich für Uran entscheiden. Gold und Uran kann er auf den oberen beiden Minen-Feldern erhalten, also wählt er das oberste, nimmt sich 1 Gold aus dem Ressourcenpool und 1 Uran durch den Bonus des Aktionsfelds.



EVAKUIEREN

Der Chronobot wählt niemals die Aktion „Evakuieren".

PASSEN UND ENDE DER AKTIONEN

Sobald der Chronobot keine Exosuits mehr zur Verfügung hat, führt er in seinem nächsten Zug eine Zeitreise-Aktion aus (falls möglich) und passt anschließend. Falls du zuerst passt und der Chronobot bereits mindestens 3 Aktionen ausgeführt hat, endet die Aktions-Phase sofort. Falls der Chronobot noch keine 3 Aktionen ausgeführt hat, ist er am Zug, bis er das getan hat und dann endet die Aktions-Phase.

HINWEIS: Der Chronobot führt nie weniger als 3 Aktionen aus.

6 AUFRÄUM-PHASE

Der Chronobot erhält seine Exosuits gemeinsam mit dir ganz normal zurück. Folge nach dem Einschlag dem üblichen Prozedere des Umdrehens von Kollaps-Plättchen.

SPIELENDE

Der Chronobot verliert keine SP für seine Warp-Plättchen, die auf der Zeitlinie liegen. Er erhält 1 SP pro Durchbruch plus 2 weitere SP pro vollständigem Formen-Set.

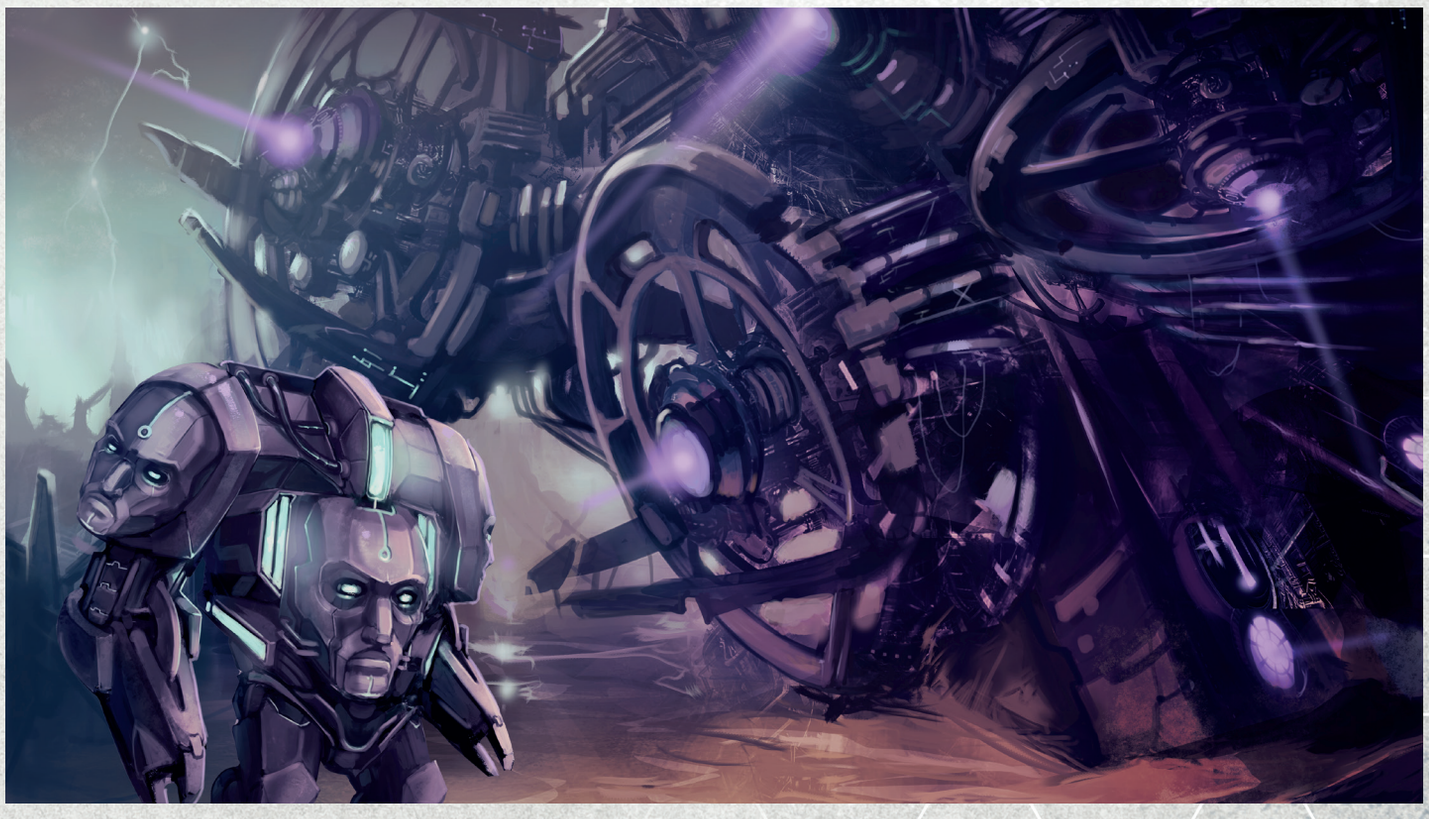
Falls du mehr Punkte als der Chronobot hast, gewinnst du. Andernfalls verlierst du.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit des Solo-Spiels gegen den Chronobot zu erhöhen:

- Rücke das Plättchen sofort weiter, sobald es die Aktion „Neustart" erreicht. So wird er jede Runde eine Aktion ausführen.
- Spiele ohne deine Anführer-Fähigkeit.
- Der Chronobot führt einen zusätzlichen Zug aus, nachdem du gepasst hast.
- Erhöhe die Mindestanzahl der Aktionen des Chronobots von 3 auf 6.

HINWEIS: Du kannst Exosuits ungenutzter Pfade verwenden, um festzuhalten, wie viele Aktionen der Chronobot ausführt, insbesondere, falls du entscheidest die Zahl auf 6 Aktionen zu erhöhen.



REGELN FÜR DEN CHRONOSSUS

Als der Pfad der Einheit in unserer Gegenwart erschien und den Lauf der Geschichte änderte, verursachte seine Verwegenheit eine massive Dissonanz im Raum-Zeit-Kontinuum, die vom Kosmos nicht unbeantwortet bleiben konnte.

Aus den tiefsten, dunkelsten Abgründen des Universums ist eine uralte und unbarmherzige Bedrohung aufgetaucht. Der Chronossus, der Zerstörer der Welten, ist erwacht und hat nur ein Ziel: Die Dissonanz zu beseitigen und alle durchbrochenen Zeitlinien zu vernichten, auch die unsere.

Der Chronossus ist der neue Sologegner für Anachrony. Er ist ein menschlicherer Gegner und unterstützt mehr Module. Dadurch wird das Spiel allerdings komplexer. In diesen Regeln bezieht sich „du" auf dich als Menschen, während sich „Chronossus" oder „er" auf deinen Gegner bezieht.

HINWEIS: Falls du zum erstes Mal Anachrony solo spielst (oder falls du bisher nur gegen den Chronobot mit den klassischen Regeln gespielt hast), empfehlen wir, zuerst gegen den neuen Chronobot zu spielen, anstatt gegen den Chronossus. Die folgenden Regeln setzen voraus, dass du die Regeln für den Chronobot gelesen hast und kennst.

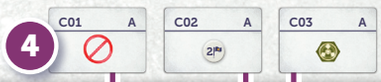
ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Baue ein Spiel für 2 Personen auf, wobei der Chronossus eine davon ist. Nutze die Chronossus-Seite des Solo-Spielbretts. Zusätzlich dazu musst du folgende Änderungen am Aufbau vornehmen:

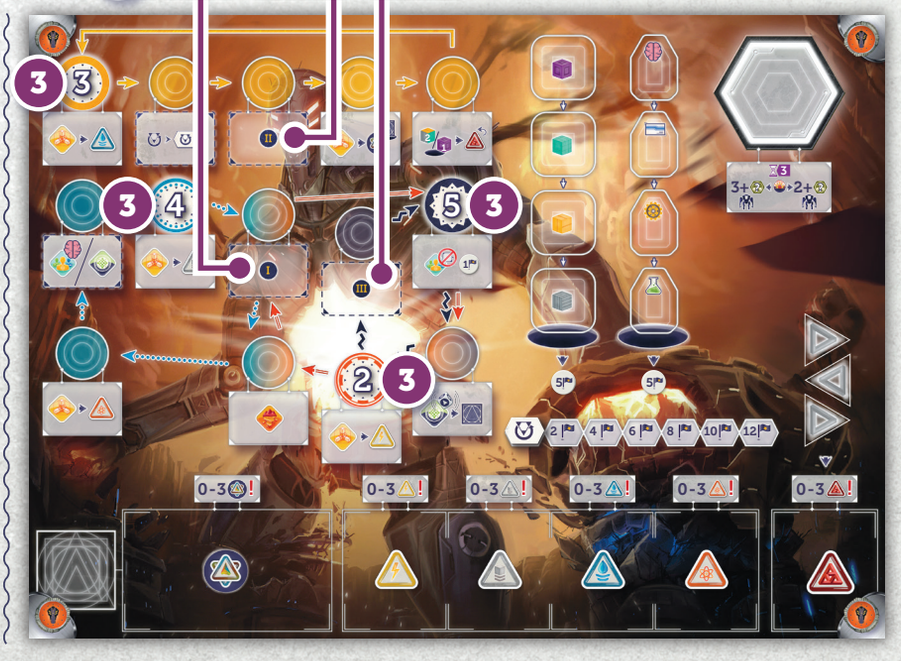
1. Der Chronossus erhält seine 6 Exosuits und 8 Warp-Plättchen; er erhält keine Startressourcen oder Arbeiter.
2. Lasse alle Endwertungs-Karten in der Schachtel und mische alle Solo-Zielkarten. Decke 3 davon auf und lege die restlichen zurück in die Schachtel.
3. Lege das Chronossus-Spielbrett neben das Haupt-Spielbrett und platziere die 4 Befehls-Plättchen auf den 4 markierten Plätzen. Der Chronossus nutzt keinen Fokus-Marker.
4. Platziere die folgenden Aktionsplättchen (mit der markierten Seite nach oben) auf den leeren Felder des Chronossus-Spielbretts:
   - » C01A auf dem leeren Feld (I)
   - » C02A auf dem leeren Feld (II)
   - » C03A auf dem leeren Feld (III)

HINWEIS: Dies ist der empfohlene Aufbau für dein erstes Spiel. In späteren Spielen kannst du diese 3 Plättchen zufällig auf den leeren Feldern verteilen.

Solo-Zielkarten



Aktionsplättchen



5. Du benötigst einen Behälter (Beutel, Tasse, etc.), aus dem du zufällig Marker ziehen kannst, ohne sie anzuschauen. Das ist der „Energie-Vorrat" des Chronossus. Befülle ihn mit 5 Energiekernen und 5 leeren Energiekernen.
6. Stelle das Banner des Chronossus auf die erste Position. Er ist der Startspieler des 1. Zeitalters. Du erhältst ein zusätzliches Wasser (da du als zweites in der Reihenfolge beginnst).
7. Du darfst entscheiden, ob du die A-Seite oder die B-Seite deiner Spielertafel verwendest.
8. Für eine größere Herausforderung kannst du die im Regelheft des Grundspiels beschriebene Variante nutzen: Decke das rechte Feld des Weltkonzils mit einem „Nicht verfügbar"-Plättchen ab.

Warp-Plättchen

Sechseckige Exosuit-Marker

5 Energiekerne und 5 leere Energiekerne

ZIELE IM SOLO-SPIEL

Anstatt um bestimmte Ziele zu wetteifern, erhältst du Punkte für die höchste Stufe, die du auf jeder der 3 aufgedeckten Solo-Zielkarten erreichst.

2 PARADOX-PHASE

Die Regeln für die Paradox-Phase sind dieselben wie für den Chronobot.

3 AUFLADE-PHASE

Bestimme die Anzahl der aufzuladenden Exosuits in der Auflade-Phase in Spielreihenfolge. Sobald der Chronossus am Zug ist, **ziehe 3 Plättchen aus seinem Energie-Vorrat.**

Vor dem Einschlag lädt der Chronossus **3 + X Exosuits** auf, wobei X der Anzahl gezogener (nicht leerer) Energiekerne entspricht **(max. 6 Exosuits).**

Nach dem Einschlag lädt der Chronossus **2 + X Exosuits** auf, wobei X der Anzahl gezogener (nicht leerer) Energiekerne entspricht **(max. 4 Exosuits).**

Lege anschließend 1 gezogenen leeren Energiekern zurück in den Energie-Vorrat und entferne alle anderen gezogenen Plättchen aus dem Spiel. Falls weniger als 3 Plättchen im Energie-Vorrat sind, ziehe so viele wie möglich.

4 WARP-PHASE

Führe das Warpen wie beim Chronobot in Spielreihenfolge durch. Du wählst 0-2 Warp-Plättchen, während der Chronossus Warp-Plättchen entsprechend der gewürfelten Anzahl Paradoxe platziert.

5 AKTIONS-PHASE

Wirf den KI-Würfel, sobald der Chronossus am Zug ist. Der Chronossus führt die Aktion aus, die über oder unter dem Plätchen mit dieser Zahl abgebildet ist. Anschließend bewegt er das Plättchen auf die nächste Position.

HINWEIS: Die Befehls-Plättchen haben verschiedenfarbige Ränder, da sie dem Pfeil mit der passenden Farbe folgen müssen.

Die Regeln zu Aktionen generell, gescheiterten Aktionen und einzelnen Aktionen sind bis auf eine Ausnahme unverändert: Falls der Chronossus 1 SP erhält, weil er keinen Exosuit auf einem Aktionsfeld platzieren kann (weil es keine freien Felder gibt), wirft er zusätzlich einen aufgeladenen Exosuit ab.

ENERGIEKERNE ERHALTEN

Durch manche der Aktionen erhält der Chronossus Energiekerne. Füge dem Energie-Vorrat am Ende der aktuellen Aktion einfach 1 (nicht leeren) Energiekern hinzu. Du erhältst niemals leere Energiekerne und interagierst nie mit ihnen.

SPRUNG

1 Falls das Befehls-Plättchen auf ein Feld mit dem Sprung-Aktionssymbol (), bewegt wird, führe die Aktion auf diesem Feld sofort aus. 2 Bewege das Plättchen anschließend 1 Feld weiter. Das bedeutet, dass der Chronossus in diesem Zug beide Aktionen – die gewürfelte Aktion A und die Sprung-Aktion B ausführt.

PASSEN UND ENDE DER AKTIONEN

Sobald der Chronobot keine Exosuits mehr zur Verfügung hat, passt er **das nächste Mal,** sobald er eine Aktion ausführen muss, die das Platzieren eines Exosuits erfordert. Das Befehls-Plättchen rückt nicht vor, falls der Chronossus passt. Nachdem ihr beide gepasst habt, endet die Aktions-Phase.

6 AUFRÄUM-PHASE

Wie der Chronobot erhält der Chronossus seine Exosuits gemeinsam mit dir zurück. Folge nach dem Einschlag dem üblichen Prozedere des Umdrehens von Kollaps-Plättchen.

SPIELENDE

Zusätzlich zu deinen im Spiel gesammelten Siegpunkten, erhältst du Siegpunkte für die höchste Stufe, die du auf jedem Solo-Ziel erreicht hast.

HINWEIS: Die Solo-Ziele werden im Anhang erläutert.

Wie der Chronobot verliert der Chronossus keine SP für seine Warp-Plättchen, die auf der Zeitlinie liegen. Er erhält 1 SP pro Durchbruch plus 2 weitere SP pro vollständigem Formen-Set.

Falls du mehr Punkte als der Chronossus hast, gewinnst du. Andernfalls verlierst du.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit des Solo-Spiels gegen den Chronossus zu erhöhen:

- Drehe manche oder alle der Aktionsplättchen auf ihre B-Seite.
- Tausche die Aktionsplättchen auf den Feldern (I) und (III)
- Erhöhe die Anzahl der Energiekerne im Energie-Vorrat zu Spielbeginn um 1/2/3.
- Der Chronossus lädt in jedem Zeitalter 1 weiteren Exosuit kostenlos auf. Falls der Chronossus dadurch mehr als sein Maximum an Exosuits aufladen würde, erhält er stattdessen 2 SP für jeden überzähligen gezogenen Energiekern (diese Energiekerne werden weiterhin aus dem Spiel entfernt).
- Jeder übrige (nicht leere) Energiekern im Energie-Vorrat gibt dem Chronossus am Ende des Spiels 1 SP.
- Spiele mit weniger (oder keinen) Solo-Zielen.
- Der Chronossus erhält 2 SP für jede gescheiterte Aktion.
- Wann immer der Chronossus die Aktion „Forschen" ausführt, nimmt er einen Durchbruch in einer Form, die er noch nicht besitzt.

DEN CHRONOSSUS MIT ERWEITERUNGEN UND MODULEN VERWENDEN

HINWEIS: Das Hinzufügen von Modulen fügt auch zusätzliche Regeln im Spiel gegen den Chronossus hinzu. Stelle also sicher, dass du das Spiel gegen den Chronossus beherrschst, bevor du weitere Module hinzufügst.

RISSE DER ZEIT

Alle Regeln zu „Risse der Zeit“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Baue das Tal-Spielbrett auf, als wäre es ein Spiel mit 2 Personen.
2. Platziere die folgenden Aktionsplättchen (mit der markierten Seite nach oben) auf den leeren Felder des Chronossus-Spielbretts:
   - » C04A auf dem leeren Feld (I)
   - » C05A auf dem leeren Feld (II)
   - » C06A auf dem leeren Feld (III)
3. Du benötigst einen zweiten Behälter, der als „Flux-Vorrat“ bezeichnet wird. Befülle ihn zu Beginn mit 1 Fluxkern und 3 leeren Fluxhüllen.
4. Der Chronossus verwendet keinen Rissgenerator.
5. Füge die Solo-Zielkarten „Technologie-Karten“ und „Flux auf der Leiste“ zum Stapel hinzu bevor du 3 Solo-Ziele ziehst.

1 Fluxkern und 3 Leere Fluxhüllen

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Falls es bei einer Tal-Aktion keine freien Aktionsfelder mehr gibt, platziert der Chronossus wie bei den Hauptstadt-Aktionen stattdessen einen Exosuit auf der Aktion „Tal-Hauptstadt“.

Wann immer der Chronossus einen Exosuit auf dem Haupt-Spielbrett platziert, nimm 1 Energiekern aus dem Vorrat und platziere ihn in dem Exosuit.

Definition: Ein **blinzelbarer Exosuit** für den Chronossus ist einer seiner Exosuits, der

- auf dem Haupt-Spielbrett steht
- einen Energiekern hat
- nicht auf derselben Aktion steht, die ausgeführt werden soll.

Mit anderen Worten gelten für den Chronossus dieselben Beschränkungen wie für dich.

Beispiel:

Der Chronossus muss die Aktion „Bauen“ ausführen. Weil sein Exosuit auf der Aktion „Rekrutieren“ noch einen Energiekern hat, erfüllt er die Bedingungen, um zum Blinzeln genutzt zu werden.

Wann immer der Chronossus eine Aktion mit einem Exosuit ausführen würde, führe die folgende Probe durch:
Hat er einen blinzelbaren Exosuit und **mindestens 1 Marker im Flux-Vorrat?**

- **Falls nicht,** fahre mit dem normalen Platzieren eines Exosuits fort.

- **Falls ja,** ziehe 1 Marker aus dem Flux-Vorrat:
  - » Falls es ein Fluxkern ist, wirf ihn ab und Blinzle (siehe unten).
  - » Falls es eine leere Fluxhülle ist, lege sie beiseite. Der Chronossus platziert 1 Exosuit normal oder passt.

BLINZELN

Dein Blinzeln folgt den normalen Regeln, die in der Erweiterung „Risse der Zeit" erklärt werden. Wann immer der Chronossus Blinzelt (siehe die obige Probe), muss er zuerst ermitteln, mit welchem Exosuit er Blinzelt (falls er mehrere blinzelbare hat):

A Falls ein Exosuit auf einer Aktion steht, die zu einem Befehls-Plättchen auf dem Chronossus-Spielbrett passt (außer dem gerade gewählten), wähle diesen Exosuit. Falls dies auf mehrere Exosuits zutrifft, wähle den Exosuit, der zum Befehls-Plättchen mit der niedrigsten Zahl passt.

B Falls kein Exosuit zu einem Befehls-Plättchen passt, wähle den am weitesten links unten stehenden (am nächsten zum unteren Forschungs-Feld). Die Priorität liegt bei zwei gleichen Exosuits bei dem auf dem weiter unten liegenden Feld.

in den Vorrat

Nachdem er einen Exosuit gewählt hat, bewege diesen auf die gewählte Aktion (als würde er dort einen neuen Exosuit platzieren), **entferne den Energiekern aus dem Exosuit (lege ihn zurück in den Vorrat)** und führe die Aktion normal aus (inklusive dem Vorrücken des Befehls-Plättchen auf dem Chronossus-Spielbrett). Der Chronossus wirft nie den Flux- und Störungs-Würfel und erhält nie Störungs-Marker.

NEUE AKTION: INTEGRIEREN

Bevor der Chronossus die Aktion „Integrieren" ausführt, wirf den Form-Würfel.

Bei Kreis:
Er rekrutiert 1 Maschinisten und erhält 1 Fluxkern.

Bei Dreieck:
Er nimmt 1 Technologie-Karte (bevorzugt vom Sekundärstapel).

Bei Quadrat:
Er rekrutiert entweder 1 Maschinisten (und erhält 1 Fluxkern) oder nimmt 1 Technologie-Karte, je nachdem, wovon er weniger hat (bei Gleichstand nimmt er den Maschinisten).

Falls er versucht, einen Maschinisten zu rekrutieren und es keinen mehr gibt, ist die Aktion gescheitert und er erhält 1 SP.

MASCHINISTEN REKRUTIEREN

Maschinisten fungieren als Joker. Sobald er einen Maschinisten nimmt, platziere ihn auf dem obersten freien Feld der Arbeiter-Sammlung des Chronossus. Er gilt für alle Zwecke als dieser Arbeiter, einschließlich dem Abwerfen für 5 SP.

NEUE AKTION: EXTRAHIEREN

Wann immer der Chronossus die Aktion „Extrahieren" ausführt, führt er beide verfügbaren Effekte aus. Er erhält also 2 Fluxkerne (in den Flux-Vorrat) und 2 Energiekerne (in den Energie-Vorrat).

PASSEN UND ENDE DER AKTIONEN

Der Chronossus passt, sobald er sich entscheidet, nicht zu Blinzeln (oder es nicht kann) und keine Exosuits mehr einsetzen kann. Das Befehls-Plättchen rückt nicht vor, falls der Chronossus passt.

6 AUFRÄUM-PHASE

Lege in der Aufräum-Phase **leere Fluxhüllen, die beiseite gelegt wurden, zurück in den Flux-Vorrat.**

SPIELENDE

Der Chronossus erhält 3 SP pro Technologie, die er am Spielende besitzt.

INTERAKTION MIT SOLO-ZIELEN

Solo-Ziele interagieren mit anderen Spielelementen genauso, wie es normale Endwertungs-Karten tun.

Falls du mit dem Störungs-Würfel „2 allgemeine Endwertungs-Karten" wirfst, platziere die Störungs-Marker stattdessen auf 2 deiner Solo-Ziele. Auf jedem Solo-Ziel kann höchstens 1 Störungs-Marker liegen und falls die Störungen am Spielende noch dort liegen, erhältst du von diesen Zielen keine Siegpunkte.

Falls du **Technologie 511** erhältst, ziehe 2 ungenutzte Solo-Ziele und bringe 1 davon ins Spiel. Das neue Ziel wird gemeinsam mit den anderen gewertet. Die Technologie selbst gibt dir 1 SP für jedes Ziel, von dem du mind. 1 SP erhalten hast.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit der Erweiterung „Risse der Zeit" zu erhöhen:

- Drehe manche oder alle der neuen Aktionsplättchen auf ihre B-Seite.
- Ersetze C04 durch C14, einem schwierigeren Plättchen.
- Erhöhe die Anzahl der Fluxkerne im Flux-Vorrat zu Spielbeginn um 1/2/3.
- Jeder übrige Fluxkern im Flux-Vorrat gibt dem Chronossus am Ende des Spiels 1 SP.
- Wirf nach dem Aufbau den Störungs-Würfel und erhalte Störungs-Marker auf dem geworfenen Ziel (zusätzlich zu deinen 2 Störungen zu Beginn, wie in den Regeln zu „Risse der Zeit" beschrieben).

ZEITENWENDE

ZUM SPIELEN WERDEN DIE „ZEITLOSEN ERWEITERUNGEN“ BENÖTIGT.

Alle Regeln zu „Zeitenwende“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

Wir empfehlen, in den ersten Spielen gegen den Chronossus die Variante „Geplante Experimente“ zu nutzen.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Platziere die folgenden Aktionsplättchen (mit der markierten Seite nach oben) auf den leeren Feldern des Chronossus-Spielbretts:
   - » C07A auf dem leeren Feld (I).
   - » C08A auf dem leeren Feld (II).
2. Lasse C03A im Spiel.
3. Füge die Solo-Zielkarte „Durchgeführte Experimente“ zum Stapel der Solo-Zielkarten hinzu.

NEUE AKTION: EXPERIMENTIEREN

Wann immer der Chronossus die Aktion „Experimentieren“ ausführt, platziert er 1 Exosuit auf dem Pool-Feld der Aktion und führt 2 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

HINWEIS: Es ist möglich, dass einer dieser Schritte scheitert (falls keine/alle der Experimente einen Pfad-Marker haben). Falls dies passiert, ignoriere den Schritt.

SCHRITT 1: EXPERIMENT DURCHFÜHREN

Der Chronossus nimmt 1 Experiment mit einem Pfad-Marker darauf (siehe Schritt 2 für das Hinzufügen von Pfad-Markern) und wirft den Pfad-Marker ab. Auf dem Aktionsplättchen ist angegeben, ob er ein Experiment der Stufe 1 oder 2 nimmt. Falls kein Experiment dieser Stufe verfügbar ist, überspringe diesen Schritt. Falls mehrere verfügbar sind, nimm das auf der Zeitlinie am weitesten links liegende.

Falls er erfolgreich ein Experiment genommen hat und die Marker auf der Untergangs-Leiste noch bewegt werden dürfen, bewegt er seinen bevorzugten Marker („Erde retten“ oder „Schicksal besiegeln“) und erhält die abgebildeten SP - egal, zu welchem Pfad die SP gehören. Der Chronossus verwendet immer den Marker, den du nicht verwendest. Falls du also z.B. mit dem Pfad der Harmonie spielst und somit den „Erde retten“-Marker verwendest, wird er in seinem Zug den „Schicksal besiegeln“-Marker bewegen.

SCHRITT 2: EXPERIMENTIEREN VORBEREITEN

Er platziert 1 Pfad-Marker auf einer offenen Experiment-Karte (außer der unter dem nächsten Zeitalter), auf der noch keiner liegt. (Dein Fokus-Marker hat keinen Einfluss darauf.) Falls mehrere Experimente verfügbar sind, wähle Stufe 1 vor Stufe 2. Gibt es immer noch mehrere, wähle das in der Zeitlinie am weitesten in der Vergangenheit liegende.

Wann immer du ein Experiment mit einem Pfad-Marker des Chronossus nimmst, bewege ihn auf ein offenes Experiment eines späteren Zeitalters (bis zum aktuellen Zeitalter), das noch keinen Pfad-Marker hat. Falls alle bereits einen haben, wirf den Pfad-Marker ab.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit dem Modul „Zeitenwende“ zu erhöhen:

- Drehe manche oder alle der neuen Aktionsplättchen auf ihre B-Seite.
- Spiele ohne die Variante „Geplante Experimente“.
- Platziere beim Aufbau je 1 Pfad-Marker auf einem oder mehreren zukünftigen Experimenten. Diese können nun genommen werden, sobald sie in der Gegenwart sind.

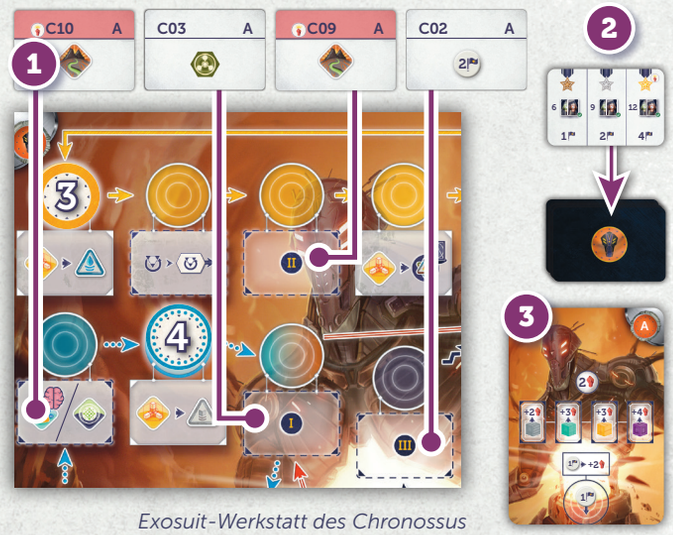
PIONIERE DER NEUEN ERDE

ZUM SPIELEN WERDEN DIE „ZEITLOSEN ERWEITERUNGEN“ BENÖTIGT.

Alle Regeln zu „Pioniere der Neuen Erde“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Platziere die folgenden Aktionsplättchen (mit der markierten Seite nach oben) auf den leeren Felder des Chronossus-Spielbretts:
   - » C03A auf dem leeren Feld (I).
   - » C09A auf dem leeren Feld (II).
   - » C02A auf dem leeren Feld (III).
   - » C10A ersetzt das aufgedruckte Aktionsfeld „Genie rekrutieren / Forschen”.
2. Füge die Solo-Zielkarte „Erfolgreiche Abenteuer” zum Stapel der Solo-Zielkarten hinzu.
3. Gib dem Chronossus seine Exosuit-Werkstatt mit der A-Seite nach oben.



Exosuit-Werkstatt des Chronossus

NEUE AKTION: ABENTEUER

Wann immer der Chronossus die Aktion „Abenteuer“ ausführt, platziert er 1 Exosuit auf dem Pool-Feld der Aktion und 1 seiner Pfad-Marker auf dem höchsten verfügbaren Stärke-Bonus. Dann führt er 2 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

HINWEIS: Es ist möglich, dass einer dieser Schritte scheitert. Falls dies passiert, ignoriere den Schritt.

SCHRITT 1: ABENTEUER DURCHFÜHREN

Zähle die Stärke des Chronossus auf seiner Exosuit-Werkstatt und den Stärke-Bonus seines Pfad-Markers zusammen: Falls sie mind. 9 beträgt, zieht er 2 Karten vom Stapel „10+“; andernfalls zieht er 2 Karten vom Stapel „5+“. Anschließend wirft er den Abenteuer-Würfel und berechnet seine Gesamtstärke genauso, wie du es tun würdest.

Er nimmt die Karte mit dem höchsten Stärke-Wert, den er erfüllt. Die nicht genommene(n) Karte(n) werden wieder unter den entsprechenden Stapel gelegt. Falls er von keiner der Karten die Voraussetzung erfüllt, erhält er 1 SP (und beide Karten werden unter den Stapel gelegt).

Falls er eine Karte nehmen konnte, erhält er den Bonus der Karte und wirft sie anschließend ab.

SONDERFÄLLE:

- Anstatt W zu erhalten, erhält er 1 SP je 2 W (aufgerundet).
- Er erhält 2 SP pro Moral-Erhöhung, die er erhalten würde.
- Falls er die Wahl zwischen „Forschen“, „Rekrutieren“ oder „Bauen“ hat, entscheidet er sich immer für „Forschen“.
- Falls er eine Karte mit einem dauerhaften Bonus erhält (im Regelheft „Pioniere der Neuen Erde“ lila markiert), wirft er sie ab und erhält stattdessen 3 SP und 1 Energiekern.

SCHRITT 2: STÄRKE-UPGRADE

Er nimmt 1 Ressource vom Chronossus-Spielbrett und legt sie auf seine Exosuit-Werkstatt.

- Es muss eine Ressource sein, für die ein Feld auf der Werkstatt verfügbar ist.
- Falls es mehrere Möglichkeiten gibt, wählt er die Ressource, von der er am meisten hat.
- Bei Gleichstand, nutze diese Prioritätenfolge:

  Titan > Gold > Uran > Neutronium.

Falls er keine passende Ressource hat, oder keine Felder verfügbar sind, lege stattdessen 1 SP-Marker aus dem Vorrat direkt auf seine Exosuit-Werkstatt. Diese SP-Marker zählen zum Stärke-Wert des Chronossus dazu, geben ihm aber keine SP.

WICHTIG: Der Chronossus beginnt das Spiel mit einem Stärke-Wert von 2 (A-Seite) oder 3 (B-Seite) und erhält weitere 2 (A-Seite) oder 3 (B-Seite) Stärke pro SP-Marker auf seiner Exosuit-Werkstatt.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit dem Modul „Pioniere der Neuen Erde“ zu erhöhen:

- Drehe manche oder alle der neuen Aktionsplättchen auf ihre B-Seite.
- Drehe die Exosuit-Werkstatt des Chronossus auf die B-Seite.
- SP-Marker auf der Exosuit-Werkstatt geben SP.

WÄCHTER DES KONZILS

ZUM SPIELEN WERDEN DIE „ZEITLOSEN ERWEITERUNGEN“ BENÖTIGT.
Alle Regeln zu „Wächter des Konzils“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Platziere die folgenden Aktionsplättchen (mit der markierten Seite nach oben) auf den leeren Felder des Chronossus-Spielbretts:
   - » C02A auf dem leeren Feld (I).
   - » C11A auf dem leeren Feld (II).
2. Lasse C03A im Spiel.
3. Füge die Solo-Zielkarte „Wächter“ zum Stapel der Solo-Zielkarten hinzu.
4. Decke das rechte Feld des Weltkonzils mit einem „Nicht verfügbar“-Plättchen ab (wie in den Regeln zu „Wächter des Konzils“ für 2 Personen beschrieben).

3 AUFLADE-PHASE

Der Chronossus lädt zuerst so viele Wächter auf, wie er kann und lädt danach seine eigenen Exosuits auf (falls er z.B. 4 Exosuits aufladen muss und 2 Wächter hat, wird er diese beiden und 2 seiner eigenen Exosuits aufladen).

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Bei der Entscheidung über das Platzieren seiner Exosuits platziert der Chronossus Wächter zuletzt. Falls er eine Hauptstadt-Aktion („Forschen“, „Rekrutieren“, „Bauen“) ausführen möchte, und keine Aktionsfelder mehr verfügbar sind (inklusive des Aktionsfelds „Weltkonzil“), platziert er einen Wächter (falls er einen hat) auf dem reservierten Wächter-Aktionsfeld und führt die Hauptstadt-Aktion aus. Das bedeutet, die Aktion ist nicht gescheitert, also erhält er nicht den 1 SP.

NEUE AKTION: WÄCHTER REKRUTIEREN

FALLS DIESE AKTION VOR DEM EINSCHLAG AUSGEFÜHRT WIRD:

- **A** Der Chronossus platziert 1 Exosuit auf dem Weltkonzil-Aktionsfeld und wird Startspieler (falls möglich), führt aber keine Aktion aus. Stattdessen rekrutiert er den am weitesten links verfügbaren Wächter ohne zusätzliche Kosten.
- **B** Falls das Weltkonzil-Aktionsfeld bereits besetzt ist, gibt er 1 Arbeiter **(die meisten > Wissenschaftlerin > Ingenieur > Verwalter > Genie)** aus und rekrutiert anschließend 1 Wächter, ohne einen Exosuit zu platzieren.

Falls er keine der beiden Möglichkeiten ausführen kann, oder der Einschlag bereits stattgefunden hat, erhält er 1 SP, als wäre die Aktion gescheitert.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit der Erweiterung „Wächter des Konzils“ zu erhöhen:

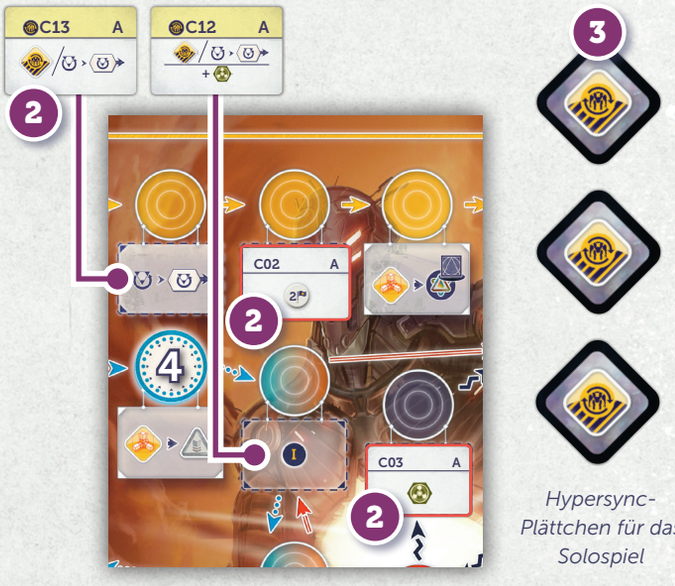
- Drehe das neue Aktionsplättchen auf seine B-Seite.
- Wann immer der Chronossus die Aktion „Wächter rekrutieren“ nach dem Einschlag ausführt, erhält er 2 SP (statt 1 SP).
- Der Chronossus beginnt das Spiel mit 1 Wächter.

HYPERSYNC-AKTIONEN

ZUM SPIELEN WIRD DIE ERWEITERUNG „MAKEL DER ZUKUNFT“ BENÖTIGT.
Alle Regeln zum Modul „Hypersync-Aktionen“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Verwende die 2-Personen Seite des Hypersync-Spielbretts und decke das rechte Feld des Weltkonzils mit einem „Nicht verfügbar“-Plättchen ab (wie in den Regeln zu „Hypersync-Aktionen“ für 2 Personen beschrieben).
2. Ersetze C01A durch C12A. Lasse C02A und C03A im Spiel. Decke die Aktion „Zeitreise“ mit C13A ab.
3. Platziere die Hypersync-Plättchen für das Solospiel neben dem Chronossus-Spielbrett.



Hypersync-Plättchen für das Solospiel

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Falls der Chronossus eine Hauptstadt-Aktion („Forschen“, „Rekrutieren“, „Bauen“) ausführen möchte und keine Aktionsfelder mehr verfügbar sind (inklusive des Aktionsfelds „Weltkonzil“), platziert er 1 seiner Hypersync-Plättchen auf dem gegenwärtigen Zeitalter und führt die Aktion normal aus. Das bedeutet, die Aktion ist nicht gescheitert, also erhält er nicht den 1 SP.

Er kann max. 1 Hypersync-Plättchen pro Zeitalter haben und er kann max. 3 aktive Hypersync-Plättchen haben. Falls er aufgrund dieser Einschränkungen keine Hypersync-Aktion ausführen kann, ist die Aktion gescheitert und der Chronossus erhält 1 SP.

HINWEIS: Die 3 Hypersync-Plättchen des Chronossus sind identisch; er kann jedes benutzen, um eine beliebige Hauptstadt-Aktion auszuführen (selbst falls er eines der anderen bereits in einem vorherigen Zeitalter für dieselbe Aktion genutzt hat).

NEUE (GEÄNDERTE) AKTION: HYPERSYNC / ZEITREISE

Falls der Chronossus mind. 1 aktives Hypersync-Plättchen hat, wähle zufällig 1 der verfügbaren Hypersync-Aktionsfelder (du kannst den Form-Würfel dafür nutzen). Er platziert 1 Exosuit auf dem gewählten Feld. Er nimmt das am weitesten in der Vergangenheit liegende, aktive Hypersync-Plättchen zurück und erhält 2 SP, wie du es auch tun würdest.

Rücke den Zeitreise-Marker auf dem Chronossus-Spielbrett nicht vor.

HINWEIS: In Zeitaltern nach dem Einschlag ignoriert er die auf den Superladungs-Plättchen abgebildeten Effekte.

Falls er keine Hypersync-Plättchen hat, oder die erste Möglichkeit gescheitert ist (keine freien Felder, kein Exosuit etc.), führt er eine normale Aktion „Zeitreise“ aus, wie in den Grundregeln des Chronobot beschrieben.

Falls keine Aktion möglich ist, ist die Aktion gescheitert und der Chronossus erhält 1 SP.

HINWEIS: C12A gibt dem Chronossus 1 zusätzlichen Energiekern, aber C13A tut das nicht.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit dem Modul „Hypersync-Aktionen“ zu erhöhen:

- Drehe manche oder alle der neuen Aktionsplättchen auf ihre B-Seite.
- Anstatt zufällig ein Hypersync-Aktionsfeld zu wählen, wählt der Chronossus ein Feld, das zu einem deiner aktiven Hypersync-Plättchen passt. Falls du mehr als 1 hast, wählt er das am weitesten in der Vergangenheit liegende.

QUANTENSCHLEIFEN QUANTENSCHLEIFEN

ZUM SPIELEN WIRD DIE ERWEITERUNG „MAKEL DER ZUKUNFT“ BENÖTIGT.

Alle Regeln zum Modul „Quantenschleifen“ und des Chronossus gelten weiterhin, außer es ist etwas anderes angegeben.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Keine Änderungen beim Aufbau. Lasse die Quantenschleifen-Karten in einer Reihe liegen und lege neue immer möglichst nahe neben dem Stapel aus.

4 WARP-PHASE

Wirf den KI-Würfel in jeder Warp-Phase, in welcher der Chronossus mind. 1 Warp-Plättchen platziert. Entferne bei einer „4“ die Quantenschleifen-Karte, die am weitesten vom Stapel entfernt ausliegt, aus dem Spiel.

5 AKTIONS-PHASE

Der Chronossus interagiert nicht mit Quantenschleifen. Er legt sie nie „zurück“, deshalb werden Karten, die er in der Warp-Phase entfernt, dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Wann immer du eine Karte zurücklegst, lege sie am weitesten vom Stapel entfernt in die Reihe der Quantenschleifen-Karten zurück.

Falls du die Karte „Kosmisches Datenleck“ erhältst, ziehe 2 nicht verwendete Solo-Zielkarten und bringe sie ins Spiel.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

Wähle eine oder mehrere der folgenden Optionen, um die Schwierigkeit speziell mit dem Modul „Quantenschleifen“ zu erhöhen:

- Entferne auch eine Quantenschleifen-Karte bei einer „5“ des KI-Würfels.
- Wann immer er eine Quantenschleifen-Karte entfernt, erhält der Chronossus 2 SP.

VARIABLE ANOMALIEN

ZUM SPIELEN WIRD DIE ERWEITERUNG „RISSE DER ZEIT“ BENÖTIGT.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

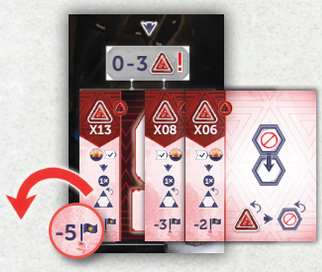
Der Chronossus ignoriert alle besonderen Effekte der Anomalien und erhält kein Anomalien-Entferner-Plättchen.

ANOMALIEN ERHALTEN

Wann immer der Chronossus Anomalien erhält, wählt er eine aus, die es ihm ermöglicht, ein Warp-Plättchen zurückzuerhalten. Falls beide oder keine dies tun, wählt er die Anomalie mit den geringeren Minus-SP.

ANOMALIEN ENTFERNEN

Wann immer er eine Anomalie entfernt, wählt er die mit den höchsten Minus-SP.



ALTERNATIVE ZEITLINIEN

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

Keine Änderungen beim Aufbau.

4 WARP-PHASE

In der Warp-Phase musst du zuerst entscheiden, wie viele Ressourcen und/oder Arbeiter du warpst, bevor du für den Chronossus würfelst. Lege die Plättchen wie üblich in Spielreihenfolge.

Er ignoriert Strafen (rote Felder) und erhält 2 SP anstelle aller positiven Effekte. Du handelst alle positiven und negativen Effekte normal ab.

DIE SCHWIERIGKEIT ERHÖHEN

- Der Chronossus erhält 3 SP pro positivem Effekt.

ERWEITERUNGEN UND MODULE KOMBINIEREN

„ZEITENWENDE“ KANN NICHT KOMBINIERT WERDEN MIT:

- Pioniere der Neuen Erde
- Risse der Zeit
- Wächter des Konzils
- Hypersync

„RISSE DER ZEIT“ KANN NICHT KOMBINIERT WERDEN MIT:

- Wächter des Konzils

Falls du **„Pioniere der Neuen Erde“ mit „Risse der Zeit“ oder „Wächter des Konzils“** kombinierst, werden 4 Aktionsplättchen verwendet; das vierte Aktionsplättchen ersetzt die aufgedruckte Aktion „Genie rekrutieren / Forschen“.

Alle anderen Module können miteinander kombiniert werden, aber wir empfehlen, nie mehr als 2 oder 3 auf einmal zu verwenden. Variable Anomalien, Quantenschleifen und Alternative Zeitlinien beeinflussen die Auswahl der Aktionsplättchen nicht.

ÜBERSICHT DER MIT JEDEM MODUL VERWENDETEN AKTIONSPLÄTTCHEN

	I	II	III		
Grundspiel	C01 A	C02 A	C03 A		
Risse der Zeit	C04 A, C14 A	C05 A	C06 A		
Zeitenwende	C07 A	C08 A	C03 A		
Pioniere der Neuen Erde	C03 A	C09 A	C02 A	C10 A	
Wächter des Konzils	C02 A	C11 A	C03 A		
Hypersync-Aktionen	C12 A	C02 A	C03 A		C13 A
Risse der Zeit Pioniere der Neuen Erde	C05 A	C14 A	C09 A	C10 A	
Risse der Zeit Hypersync-Aktionen	C12 A	C04 A	C05 A		C13 A
Wächter des Konzils Hypersync-Aktionen	C12 A	C11 A	C03 A		C13 A
Wächter des Konzils Pioniere der Neuen Erde	C03 A	C09 A	C11 A	C10 A	

ANHANG

CHRONOBOT

ZUSAMMENFASSUNG DER ÄNDERUNGEN

Für diejenigen, die gegen den ursprünglichen Chronobot gespielt haben (in der mehrsprachigen Base Box Ausgabe von Anachrony aus der ursprünglichen Kickstarter-Kampagne von Mindclash Games von 2016 enthalten).

- Auf dem Chronobot-Spielbrett sind nur 4 Plättchen anstatt 6.
- Der Chronobot erhält und gibt kein Wasser mehr aus und er ignoriert Moral.
- Falls der Chronobot eine Aktion nicht ausführen kann, erhält er 1 SP.
- Die folgenden Aktionen wurden leicht verändert oder wurden neu hinzugefügt, bitte schau dir die Übersichten unten an:
  - **„Rekrutieren“** und **„Genie rekrutieren“:** Wann immer der Chronobot einen Arbeiter rekrutiert, erhält er zusätzlich 1 SP.
  - **„Superprojekt bauen“:** Der Chronobot muss 1 Durchbruch (Form und Symbol beliebig) abwerfen, um ein Superprojekt zu bauen. Er kann dies vor oder nach dem Einschlag tun. Er darf nun max. 3 Superprojekte haben.
  - **„Zeitreise“:** Der Chronobot rückt nur auf der Zeitreise-Leiste vor, falls er ein Warp-Plättchen entfernt hat.
  - **„Anomalie entfernen“:** Es kostet den Chronobot kein Wasser mehr, Anomalien zu entfernen.
  - **„Neustart“:** Er tut nichts.
  - Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, die Schwierigkeit des Chronobots zu erhöhen (siehe Seite 7).

Alle anderen Regeln des ursprünglichen Chronobots gelten unverändert.

CHRONOSSUS

AKTIONSPLÄTTCHEN

C01A – Neustart
Der Chronossus tut nichts.

C01B – Punkten (Sprung)
Der Chronossus erhält 1 SP. Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld.

C02A – Punkten
Der Chronossus erhält 2 SP.

C02B – Punkten und Energiepaket
Der Chronossus erhält 2 SP und 1 Energiekern.

C03A – Energiepaket
Der Chronossus erhält 1 Energiekern.

C03B – Energiepaket (Sprung)
Der Chronossus erhält 1 Energiekern. Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld.

C04A – Integrieren
Wirf den Form-Würfel.

- **Bei Kreis:** Der Chronossus rekrutiert 1 Maschinisten und erhält 1 Fluxkern.
- **Bei Dreieck:**
  Er nimmt 1 Technologie-Karte (bevorzugt vom Sekundärstapel).
- **Bei Quadrat:** Er rekrutiert entweder 1 Maschinisten (und erhält 1 Fluxkern) oder nimmt 1 Technologie-Karte, je nachdem, wovon er weniger hat (Maschinist bei Gleichstand).

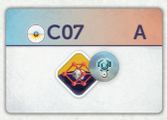
C04B – Integrieren und Punkten
Wie C04A, aber der Chronossus erhält außerdem 1 SP.

C05A – Extrahieren
Der Chronossus erhält beides: Er erhält 2 Fluxkerne in den Flux-Vorrat und 2 Energiekerne in den Energie-Vorrat.

C05B – Effizientes Extrahieren
Wie C05A, aber der Chronossus erhält 2 zusätzliche Fluxkerne.

C06A – Kraftpaket
Der Chronossus erhält 1 Energiekern und 1 Fluxkern.

C06B – Kraftpaket (Sprung)
Der Chronossus erhält 1 Energiekern und 1 Fluxkern. Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld.

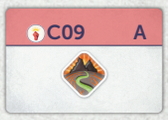


C07A – Experiment der Stufe 1
Der Chronossus führt ein Experiment der Stufe 1 durch und bereitet das Experimentieren vor. (Siehe Seite 14 für Details).

C07B – Experiment der Stufe 1
Der Chronossus führt ein Experiment der Stufe 1 durch und bereitet das Experimentieren vor. Dann erhält er 1 Energiekern.

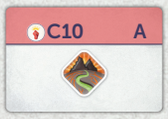
C08A – Experiment der Stufe 2
Der Chronossus führt ein Experiment der Stufe 2 durch und bereitet das Experimentieren vor. (Siehe Seite 14 für Details).

C08B – Experiment der Stufe 2
Der Chronossus führt ein Experiment der Stufe 2 durch und bereitet das Experimentieren vor. Dann erhält er 1 SP und 1 Energiekern.



C09A – Abenteuer
Der Chronossus führt zuerst ein Abenteuer und danach ein Stärke-Upgrade durch.

C09B – Abenteuer und Punkten
Wie C09A, aber der Chronossus erhält außerdem 1 SP.



C10A – Abenteuer
Wie C09A.

C10B – Abenteuer und Energiepaket
Wie C09A und C10A, aber der Chronossus erhält zusätzlich 1 Energiekern.

C11A – Wächter rekrutieren (Sprung)
Der Chronossus platziert 1 Exosuit auf dem Weltkonzil-Aktionsfeld und wird Startspieler (falls möglich), führt aber keine Aktion aus. Stattdessen rekrutiert er den am weitesten links verfügbaren Wächter ohne zusätzliche Kosten. Falls das Weltkonzil-Aktionsfeld bereits besetzt ist, gibt er 1 Arbeiter (die meisten > Wissenschaftlerin > Ingenieur > Verwalter > Genie) aus und rekrutiert anschließend genauso 1 Wächter (siehe Seite 16 für Details). Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld.

C11B – Wächter rekrutieren und Punkten (Sprung)
Wie C11A, aber der Chronossus erhält zusätzlich 2 SP. Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld (wie C11A).

C12A – Hypersync oder Zeitreise
Der Chronossus platziert 1 Exosuit auf einem zufälligen, verfügbaren Hypersync-Aktionsfeld, erhält 2 SP und erhält das am weitesten in der Vergangenheit liegende, aktive Hypersync-Plättchen zurück (falls möglich). Er ignoriert die Effekte von Superladungs-Plättchen. Falls dies nicht möglich ist, führt er eine normale Aktion „Zeitreise" aus. (Siehe Seite 17 für Details). Zuletzt erhält er 1 Energiekern.

C12B – Hypersync (Sprung)
Wie C12A. Bewege das Befehls-Plättchen anschließend auf das nächste Feld.

C13A – Hypersync
Wie C12A, aber er erhält keinen zusätzlichen Energiekern.

C13B – Hypersync
Wie C12A, aber er erhält 1 SP anstatt 1 Energiekern.

C14A – Integrieren und Fluxpaket
Wie C04A, aber er erhält 1 zusätzlichen Fluxkern.

C14B – Integrieren, Punkten und Fluxpaket
Wie C04B, aber er erhält 1 zusätzlichen Fluxkern.

SOLO-ZIELE

	STUFE BRONZE	STUFE SILBER	STUFE GOLD
Arbeiter	8 Arbeiter: 1 SP	13 Arbeiter: 2 SP	16 Arbeiter: 4 SP
Durchbrüche	3 Durchbrüche: 1 SP	6 Durchbrüche: 2 SP	9 Durchbrüche: 4 SP
Wasser	8 Wasser: 1 SP	12 Wasser: 2 SP	18 Wasser: 4 SP
Besetzte Bauplätze	8 Bauplätze: 1 SP	10 Bauplätze: 2 SP	12 Bauplätze: 4 SP
Moral	Moral am Maximum: 2 SP		
Summe der Zeitreise-Reichweite	Summe der Reichweite von 6: 1 SP	Summe der Reichweite von 9: 2 SP	Summe der Reichweite von 10: 4 SP
Superprojekte	2 Superprojekte: 1 SP	3 Superprojekte: 2 SP	4 Superprojekte: 4 SP
Erfolgreiche Zeitreisen	5 Zeitreisen: 1 SP	7 Zeitreisen: 2 SP	8 Zeitreisen: 4 SP

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.
All rights reserved to their respective owners.

MINDCLASH GAMES
www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

www.qualitybeast.com
support@qualitybeast.com

Erste deutsche Ausgabe
Erste Auflage, November 2022

SKELLIG GAMES
www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen in diesem Regelheft abweichen.

SOLO-ZIELE DER ERWEITERUNGEN

	STUFE BRONZE	STUFE SILBER	STUFE GOLD
Flux auf dem Rissgenerator	4 Fluxkerne: 1 SP	7 Fluxkerne: 2 SP	10 Fluxkerne: 4 SP
Technologien	2 Technologien: 1 SP	4 Technologien: 2 SP	5 Technologien: 4 SP
Durchgeführte Experimente	4 Experimente: 1 SP	7 Experimente: 2 SP	10 Experimente: 4 SP
Erfolgreiche Abenteuer	6 Abenteuer: 1 SP	9 Abenteuer: 2 SP	12 Abenteuer: 4 SP
Wächter	2 Wächter: 1 SP	4 Wächter: 2 SP	5 Wächter: 4 SP

MITWIRKENDE

SPIELDESIGN

Dávid Turczi (Solo-Design)
John Albertson (Leitender Entwickler für Solo-Verbesserungen und Kompatibilität mit Erweiterungen)

ZUSÄTZLICHE TESTS, ENTWICKLUNG UND UNTERSTÜTZUNG

Nick Shaw, Sara Tippey, Darren Kisgen und Frigyes Schőberl

ILLUSTRATIONEN

Villő Farkas (Künstlerische Leitung & Grafikdesign)

REGELHEFT

Geschrieben von Dávid Turczi und Richard Amann

Redaktion: Villő Farkas, Emanuela und Robert Pratt

DEUTSCHE VERSION

Deutsche Version von Quality Beast und Skellig Games

Deutsche Übersetzung: Malte Kühle (The Geeky Pen)

Deutsche Bearbeitung: Claudio Schisano

Grafische Gestaltung: Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Mario Fernández García-Pulgar (Quality Beast), Remi Illi (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)

Projektkoordination: Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Dylan Howard Cromwell (Quality Beast), Paulina Gerding (The Geeky Pen), Tabea Mayerhofer (Quality Beast)

Besonderen Dank an Alexander Berlin für Feedback zur Übersetzung wissenschaftlicher Begriffe, ebenso Marcel Cwertetschka-Mattasits & Isabella Cwertetschka-Mattasits für ihre Arbeit an der ersten, inoffiziellen Community-Übersetzung dieses Produkts.